



**LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **JAKARTA URBAN OASE**

**HUSNA ABHARINA MULYANI**  
**3212100063**

**DOSEN PEMBIMBING:**  
**WAHYU SETYAWAN, ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA**  
**JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**  
**SURABAYA**  
**2017**



**LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **JAKARTA URBAN OASE**

**HUSNA ABHARINA MULYANI**  
**3212100063**

**DOSEN PEMBIMBING:**  
**WAHYU SETYAWAN, ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA**  
**JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**  
**SURABAYA**  
**2017**



**FINAL PROJECT - RA.141581**

## **JAKARTA URBAN OASE**

**HUSNA ABHARINA MULYANI**  
**3212100063**

**SUPERVISOR:**  
**WAHYU SETYAWAN, ST., MT.**

**UNDERGRADUATE PROGRAM**  
**DEPARTMENT OF ARCHITECTURE**  
**FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**  
**SURABAYA**  
**2017**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**JAKARTA URBAN OASE**



Disusun oleh :

**HUSNA ABHARINA MULYANI**

**NRP : 3212100063**

**Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 11 Januari 2017  
Nilai : AB**

**Mengetahui**

**Pembimbing**

**Wahyu Setyawan, ST., MT.**  
**NIP. 197212261997021001**

**Kaprodi Sarjana**

**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
**NIP. 198008252006041004**



**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**

**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
**NIP. 196804251992101001**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Husna Abharina Mulyani

N R P : 3212100063

Judul Tugas Akhir : Jakarta Urban Oase

Periode : Semester Genap Tahun 2016/2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 21 Januari 2017

Yang membuat pernyataan



Husna Abharina Mulyani  
NRP. 3212100063

**ABSTRAK**  
**JAKARTA URBAN OASE**

Oleh

**Husna Abharina Mulyani**

**NRP : 3212100063**

Dalam mendesain sebuah arsitektur sebagai sebuah bangunan yang hidup dengan adanya pengguna yang beraktifitas didalamnya, sudah seharusnya memperhitungkan dampak dari aktivitas dan pergerakan yang dilakukan oleh pengguna tersebut. Namun, dikarenakan kemungkinan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna sangat luas, maka beberapa arsitektur perlu menata ulang hubungan antara aktivitas dan space yang menaunginya. Bernard Tschumi dalam teorinya *Architecture and Disjunction* memberi gambaran mengenai hubungan antara aktivitas dan space menjadi 3, yaitu indifference, reciprocity dan conflict. Ketiga hubungan tersebut jika diaplikasikan dengan benar dapat merubah wajah arsitekturnya sesuai dengan pengalaman ruang yang ditawarkan.

Dengan membawa isu kerusakan alam dan kurangnya apresiasi masyarakat urban terhadap alam urban yang ada, maka disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah arsitektur yang ditujukan untuk merubah persepsi masyarakat terhadap alam, dimana persepsi tersebut akhir-akhir ini makin dikaburkan karena terjadi pemisahan antar alam dan manusia. Dengan menggunakan pendekatan *biophilic* maka didapatkan rincian-rincian program yang dapat meningkatkan keterikatan antara masyarakat urban dan alam yang selanjutnya, diiringi oleh metode superimposisi, mampu menjadikan ruang publik ini terlepas dari identitas program utama yang dimaksudkan oleh perancang namun menyatu secara bersamaan dengan program-program lainnya untuk membangun identitas program utama tanpa harus meneksklusifkan dirinya. Sehingga, ruang publik dengan tujuan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap alam dapat tercapai.

*Kata Kunci: kerusakan alam, biophilic, memorial, superimposisi, public space*

**ABSTRACT**  
**JAKARTA URBAN OASE**

By

**Husna Abharina Mulyani**

**NRP : 3212100063**

When designing an architecture, it is become a critical things to calculate how user movement and activity affect the architecture itself. However, the countless possibility on how user perceive a space, which later conclude the function of it, requiring some of the architecture to take another look of relation between space and activity inside it. Bernard Tschumi on *Architecture and Disjunction* give us ththree kinds of relation between space, event and movement which is indifference, reciprocity and also conflict. Those relation, if applied correctly in design process, will give new kind of architecture depends on space experience it offers.

Bringing nature destruction and the lack of urban society appreciation of nature in urban district as the big issue, it concludes the need of an architecture which able to change society perception toward the very nature, in which recently become more vague than ever because of the separation of nature and man. Using biophilic as approach, the writer able to have a grasp on architectural program that able to escalate the bound between urban community and nature, which later can be placed in the design. With superimpose as methods, the public space can detached from the main program but at the same time being attached to the other program so it can present itself as the main program without having to make themself exclusive for some group of user only. Thus, public space with escalate apprecciation of urban community towards nature surrounding themselves as goals can be achieved.

*Keyword: Nature destruction, biophilic, memorial, superimposisi, public space*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	
LEMBAR PERNYATAAN .....	
ABSTRAK .....	I
ABSTRACT .....	II
DAFTAR ISI .....	III
DAFTAR GAMBAR.....	IV
DAFTAR TABEL .....	V
BAB I - PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN .....	2
1.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN.....	4
BAB II - PROGRAM DESAIN .....	7
2.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN .....	7
2.2 KARAKTERISTIK MASYARAKAT .....	9
2.3.1 PENJABARAN AKTIVITAS.....	10
2.3.2 PENJABARAN FASILITAS UTAMA.....	11
2.3.3 SIRKULASI.....	14
BAB III - PENDEKATAN DAN METODE DESAIN.....	17
3.2 METODA DESAIN .....	18
BAB IV - KONSEP DESAIN .....	21
4.1 EKSPLORASI FORMAL .....	21
4.2 EKSPLORASI TEKNIS.....	25
BAB V - DESAIN .....	27
5.1 EKSPLORASI FORMAL .....	27
5.2 EKSPLORASI TEKNIS.....	30
BAB VI - KESIMPULAN.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerusakan hutan per negara tahun 1990-2005 (Sumber: Global Forest Resources Assessment Report 2005) .....	2
Gambar 2. Kerusakan hutan Indonesia (Sumber:wri.org) .....	3
Gambar 3. Alam di <i>Wilderness</i> dan Alam di Urban (Sumber: google.com) .....	3
Gambar 4. Hubungan antara Goal, Fact, Concept, Need, Problem dalam rancangan (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	5
Gambar 5. Penggunaan Lahan di Jakarta tahun 1983 dan 2002 (Sumber: Febrianti, Nur(2014)) .....	7
Gambar 6. Fasilitas di Kawasan DPR MPR RI dan Kementrian Kehutanan dan Lingkungan Hidup : 1) Gedung Nusantara I 2) Museum Kehutanan Indonesia 3) Gelora 4)Eks Taman Ria (Sumber: Google Earth) .....	8
Gambar 7. Bagan Proporsi RTH di Kawasan Urban (Sumber: Permen 05-2008) .....	9
Gambar 8. 14 Pattern Biophilic dan Program Kontemplasi (Sumber: 14 Patterns of Biophilic) .....	18
Gambar 9. Persepsi akan kegunaan arsitektur yang muncul dalam rancangan (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	21
Gambar 10. Hubungan antara <i>space</i> dan <i>event</i> (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	22
Gambar 11. Hubungan antara <i>space</i> dan <i>event</i> (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	22
Gambar 12. Konsep Denah Basement (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	23
Gambar 13. Sequence pada Basement (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	23
Gambar 14. Atap yang berfungsi sebagai pembingkai vegetasi (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	24
Gambar 15. Plaza de la Encarnación(Sumber: google) .....	25
Gambar 16. Cervantes Theatre (Sumber: google) .....	25
Gambar 17. Detail Penyambungan Struktur pada Cervantes Theatre (Sumber: google) .....	25
Gambar 18. Sistem penghawaan dengan windcatcehr (Sumber: google) .....	26
Gambar 19. Detail rootbarrier (Sumber: Google dan Koleksi Pribadi) .....	26
Gambar 20. Siteplan (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	27
Gambar 21. Layout Plan (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	27
Gambar 22. Denah Basement (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	28
Gambar 23. Tampak Site (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	28
Gambar 24. Potongan Site (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	29
Gambar 25. Perspektif Eksterior (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	30
Gambar 26. Perspektif Sekuens (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	31
Gambar 27. Aksonometri Sistem Struktur (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	32
Gambar 28. Detail Jembatan (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	32
Gambar 29. Detail Furniture (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	33
Gambar 30. Detail Windcatcher (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	33
Gambar 31. Detail Rootbarrier (Sumber: Koleksi Pribadi) .....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aktivitas kontemplasi yang ditawarkan dalam objek (Sumber: Koleksi Pribadi).....	11
--	----

## BAB I

### Pendahuluan

#### I.1 Latar Belakang

***–Architecture is constantly unstable, constantly on the verge of change (Tschumi, 1994, 20).***

Ketika sebuah arsitektur berada dalam sebuah site, arsitektur tersebut akan selalu dilihat sebagai sebuah struktur yang stabil, yang menurut Bernard Tschumi justru sebaliknya. Dalam bukunya, *Architecture and Disjunction* bahwa arsitektur merupakan struktur yang tidak pernah stabil, selalu berada di ambang perubahan, hal ini tentunya bukanlah menyiratkan bahwa tidak ada suatu kestabilan dalam bangunan solid seperti struktur dan sebagainya, namun perbincangan arsitektur sebagai sesuatu yang stabil dengan program, *event* dan makna yang sepertinya tidak memiliki celah untuk perubahan, merupakan salah satu cara untuk melupakan dampak kehadiran pengguna dan perpindahannya dalam arsitekturnya.

Hal ini dimulai sejak era Vitruvius dimana arsitektur selalu dilihat baik dari segi konsep dan juga

kegunaan (fungsi). Namun disini, fungsi menjadi denotasi dan komunikasi arsitektural yang paling utama. Dan semua hal yang berkaitan dengan arsitektur tersebut diluar fungsi, seperti konteks, sosial, budaya, merupakan konotasi, komunikasi arsitektural kedua. Dimana konotasi memperlihatkan adanya ideologi di setiap arsitektur yang menandakan aktivitas dari perancang. Dengan adanya ketimpangan tersebut, sangat mudah untuk memfokuskan diri di salah satu dari dikotomi tersebut yang sering kita kenal sebagai "*form follow function*" dan juga "*form follow meaning*" walaupun kita telah mengetahui bahwa arsitektur haruslah merangkum keduanya.

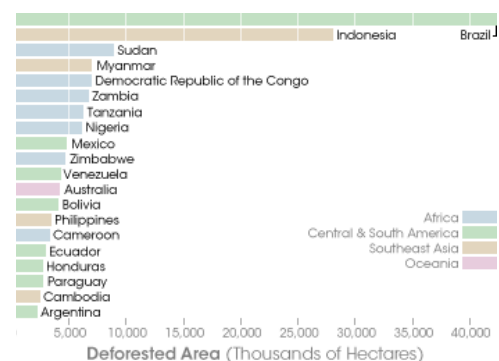
Dengan memperkenalkan istilah *vector-envelopes* alih-alih menggunakan *functio-form*, Bernard Tschumi mencari hubungan-hubungan antara aktivitas yang terjadi dalam arsitektur (*vector*) dan ruang yang menaunginya (*envelopes*). Hal ini diperkuat dengan pernyataannya bahwa, bagaimana kita menerima pesan dari arsitektur sebagai sebuah ruang yang diciptakan selalu berkesinambungan dengan fungsi (apa

yang terjadi dalam ruang itu) namun juga tidak dapat dipisahkan dari materialisasi ruang itu sendiri.

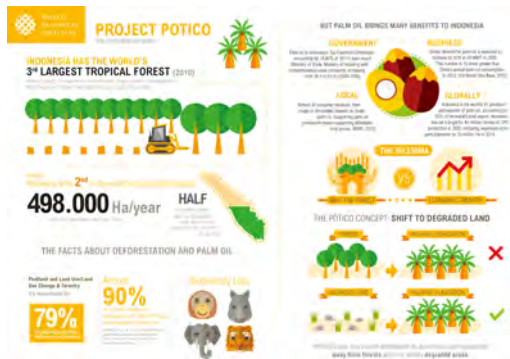
Memahami bahwa kemampuan pengguna dalam merepresentasikan *envelope* dapat beragam antar satu pengguna dan pengguna lainnya sehingga akan menghasilkan banyaknya narasi dalam bangunan ketika hal itu dieksplor dengan baik. Namun keberagaman itu pula dapat diseragamkan dengan memberikan tanda-tanda yang *universal*. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa arsitektur yang akan saya hadirkan adalah arsitektur yang akan dibangun oleh kekuatan interpretasi pengguna arsitekturnya. Menghadirkan pengguna sebagai sebuah subjek arsitektur yang aktif dan bagaimana ia merepresentasikan ruang dalam arsitektur itu sendiri dengan melihat lalu mulai menggunakan atau *misused* arsitektur tersebut dengan pergerakan dan aktivitasnya merupakan hal yang diajukan dalam desain ini. Di akhir dari tugas ini, saya dapat menyatakan bahwa arsitektur pada akhirnya dapat dilihat sebagaimana sebuah *postmodern art*, dimana ia selalu menanyakan kepada pembacanya mengenai makna dari karya itu sendiri, walaupun mungkin, karya itu tidak memiliki makna yang disengaja.

## 1.2 Isu dan konteks desain

Meningkatnya angka kerusakan hutan di dunia khususnya di negara Indonesia tiap tahunnya (Gambar 1,2) merupakan indikasi bahwa ada yang salah dalam penafsiran alam menurut masyarakat dunia. Banyaknya upaya yang dilakukan untuk menyelamatkan hutan, tidak sebanding dengan upaya untuk merusaknya sehingga siklus perusakan hutan diseluruh belahan dunia tidak pernah terputus. Pada gambar 2 dijelaskan beberapa faktor umum yang mendorong adanya kerusakan hutan yang sebagian besar berputar pada kebutuhan materialistis manusia yang hanya dapat disediakan oleh alam. Faktor yang akan dibahas dalam rancangan ini lebih menekankan kepada hilangnya apresiasi terhadap alam semenjak manusia mulai memilih daerah urban untuk melanjutkan hidupnya.



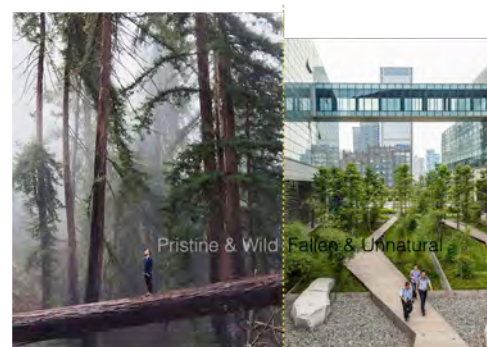
Gambar 1. Kerusakan hutan per negara tahun 1990-2005 (Sumber: Global Forest Resources Assessment Report 2005)



Gambar 2. Kerusakan hutan Indonesia  
(Sumber:wri.org)

Alam selalu diidentikkan dengan sebuah kondisi yang sangat berbeda dengan apa yang kita tinggali saat ini, yaitu kawasan urban. Definisi tersebut tentunya tidak ada yang salah, namun pemisahan tersebut menjadikan manusia memiliki pemikiran bahwa manusia bukanlah bagian dari alam, dan bahwa alam tidaklah diciptakan untuk mereka dan anggapan-anggapan bahwa kehadiran manusia hanya bisa membawa dampak buruk terhadap alam. Menurut Cronnon, pemahaman ini pada akhirnya tidak akan memberi keluaran yang baik terhadap alam, dan akan meningkatkan laju kerusakan alam dikarenakan hal tersebut memicu manusia terhadap aktivitas perusakan. Aktivitas itu sendiri terjadi dikarenakan pemisahan mendukung hilangnya kesempatan manusia untuk memahami posisinya sebagai makhluk yang beretika dan *honourable* di bumi.

Dengan pernyataan tersebut, maka yang dilakukan selanjutnya adalah membatasi rancangan inidalam kawasan urban, hal ini dikarenakan pemisahan antara alam dan manusia sangat terasa jelas di kawasan-kawasan urban, sehingga menurut studi yang telah dilakukan, masyarakat urban juga cenderung memiliki tingkat apresiasi yang rendah terhadap alam yang ada disekitarnya. Pemisahan itu sendiri sebenarnya tidak diadakan dengan adanya batasan fisik terhadap alam dan masyarakat urban, namun masyarakat urban sendirilah yang menciptakan batas tersebut dengan tingginya aktivitas yang perlu ia lakukan selama 24 jam.



Gambar 3. Alam di *Wilderness* dan Alam di Urban (Sumber: google.com)

Adanya RTH-RTH pada kawasan urban tentunya telah membantu menciptakan sebuah kawasan urban yang ramah terhadap pendatang sehingga kawasan tersebut terlihat lebih layak dihuni daripada kawasan-kawasan yang minim RTH.

Namun, keberadaan alam dalam wujud RTH di kawasan urban ini menjadi lebih kritis daripada dalam wujud lainnya. Permintaan lahan yang sangat besar untuk pemukiman maupun industri menjadikan sangat mudah mengubah fungsi lahan. Hal ini dapat berjalan begitu saja tanpa ada perlawanan dikarenakan masyarakat tidak memiliki keterikatan terhadap RTH-RTH yang ada. Menurut pengamatan, vegetasi yang tersebar di RTH pada kawasan urban diletakkan hanya sebagai penyerap karbon dioksida, penyerapan air serta menurunkan temperatur yang sangat tinggi di kawasan urban. Singkatnya, vegetasi tersebut tidak lebih dari dekorasi di kawasan urban. Hal ini tentunya akan berbeda jika RTH didesain dengan mempertimbangkan hubungan yang akan dimiliki antara pengguna dan RTH.

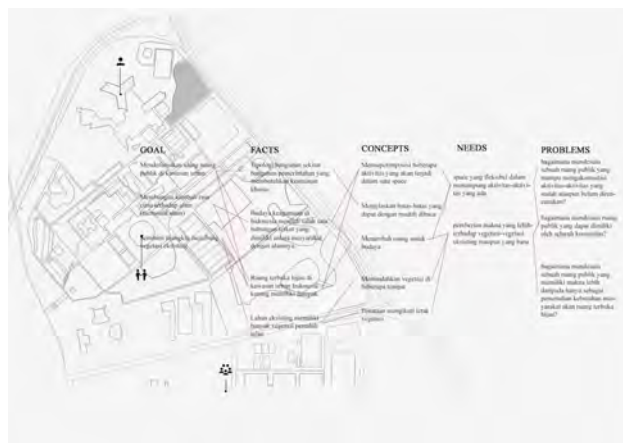
Sehingga dapat disimpulkan, untuk mendesain agar RTH dapat meningkatkan apresiasi terhadap alam, perlu adanya pendekatan desain yang berbeda dengan RTH-RTH urban pada umumnya, RTH pada kawasan non urban, dan taman-taman lindung. Lain halnya dengan taman-taman tersebut, kehadiran arsitektur pada rancangan ini akan sangat mempengaruhi tercapainya tujuan desain.

### 1.3 Permasalahan dan Kriteria desain

Menggunakan *design progress Problem Seeking* oleh William M. Pena didapatkan *goals, facts, concepts, needs* dan *problems* yang masing-masing hubungan dari kelima poin tersebut dapat dilihat pada gambar 4.

- Goals
  - Meredefinisikan ulang ruang publik hijau di kawasan urban untuk membangun kembali rasa cinta terhadap alam
  - Aktivitas dipertimbangkan seminim mungkin menebang vegetasi eksisting
- Facts
  - Menjawab kebutuhan tipologi bangunan sekitar yang berupa bangunan - bangunan pemerintahan yang membutuhkan keamanan-keamanan dan privasi khusus.
  - Kebutuhan dalam memasukkan unsur budaya dalam rancangan RTH di kawasan urban.
  - RTH yang ada di Indonesia selama ini tidak terlalu membangun keterikatan

- terhadap masyarakat sekitarnya
- Kondisi lahan eksisting dimana terdapat banyak vegetasi yang rimbun.
  - Concept
    - Superimposisi beberapa aktivitas yang terjadi dalam suatu space
    - Menghadirkan batas-batas yang dapat dengan mudah dibaca
    - Menambahkan ruang untuk mendukung aktivitas budaya
    - Memindahkan vegetasi di beberapa tempat dan juga penataan bangunan mengikuti letak vegetasi.
  - Needs
    - Space yang fleksibel dalam menampung aktivitas-aktivitas yang ada
  - pemberian makna yang lebih terhadap vegetasi-vegetasi eksisting maupun yang baru.
  - Problems
    - Bagaimana mendesain sebuah ruang publik yang mampu mengakomodasi aktivitas-aktivitas yang sudah ataupun belum direncanakan?
    - Bagaimana mendesain ruang publik yang dapat dimiliki oleh seluruh komunitas?
    - Bagaimana mendesain sebuah ruang publik yang memiliki makna lebih daripada hanya sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat akan ruang terbuka hijau?



Gambar 4. Hubungan antara Goal, Fact, Concept, Need, Problem dalam rancangan (Sumber: Koleksi Pribadi)

*(halaman sengaja dikosongkan)*



## BAB II

### Program Desain

#### 2.1 Tapak dan Lingkungan

##### 2.1.1 Deskripsi Tapak

Pemilihan tapak diawali dengan batasan pertama yang telah disebutkan di bab sebelumnya yaitu kawasan urban di Indonesia. Hal yang kedua yang mendasari pemilihan tapak adalah jumlah RTH yang dialihfungsikan menjadi kawasan residential, komersil maupun industri di wilayah tersebut haruslah tinggi yang mengindikasikan tidak pedulinya masyarakat sekitar akan RTH itu sendiri.

Beberapa kota telah menerapkan peraturan tersebut seperti kota Surabaya yang telah meningkatkan luas RTH yang semula hanya sembilan persen naik menjadi 12% hingga kini sebesar 26%. Jakarta, di lain sisi adalah salah satu kota di Indonesia yang memiliki RTH jauh dibawah angka yang ditetapkan yaitu 10% dari tahun 2001-2012. Adapun satu dari banyak hal yang menyebabkan gagalnya perluasan RTH ini dikarenakan, pertambahan jumlah penduduk yang berimbas kepada densifikasi jumlah penduduk serta permukiman dengan cepat dan tidak terkendali di bagian kota. Hal tersebut

menyebabkan kebutuhan ruang meningkat untuk mengakomodasi kepentingannya. Semakin meningkatnya permintaan akan ruang khususnya untuk permukiman dan lahan terbangun berdampak kepada semakin merosotnya kualitas lingkungan. Rencana Tata Ruang yang telah dibuat tidak mampu mencegah alih fungsi lahan di perkotaan sehingga keberadaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) semakin terancam dan kota semakin tidak nyaman untuk beraktivitas.



Gambar 5. Penggunaan Lahan di Jakarta tahun 1983 dan 2002 (Sumber: Febrianti, Nur(2014))

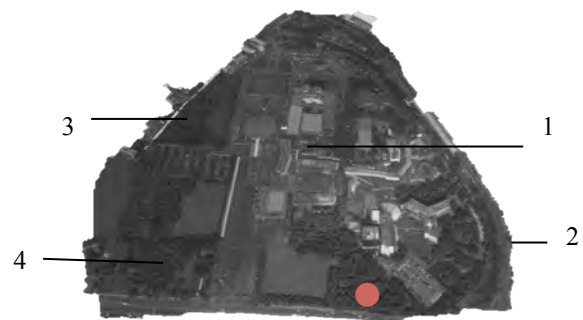
Lahan kemudian dipilih di kawasan DPR & MPR RI yang terletak di Jl. Gatot Subroto tepatnya di daerah Kementrian Kehutanan dan Lingkungan Hidup RI di gedung manggala wanabakti. Pemilihan lahan didasari karena jika dilihat di infografis pada bab sebelumnya, kerusakan hutan selain dikarenakan oleh oknum-oknum perusak juga dikarenakan oleh tidak kompetennya pemerintah dalam

melindungi hutannya. Hal ini lah yang mendorong project ini untuk ditaruh di kawasan tersebut, dibandingkan di tempat-tempat yang lain yang berpotensi dibenefitkan karena adanya vegetasi langka atau kerusakan hutan dan sebagainya, karena project ini merupakan project yang ingin mengkritisi tindakan pemerintah selama ini dalam melindungi hutannya sekaligus mengedukasi masyarakat di dalam satu area.

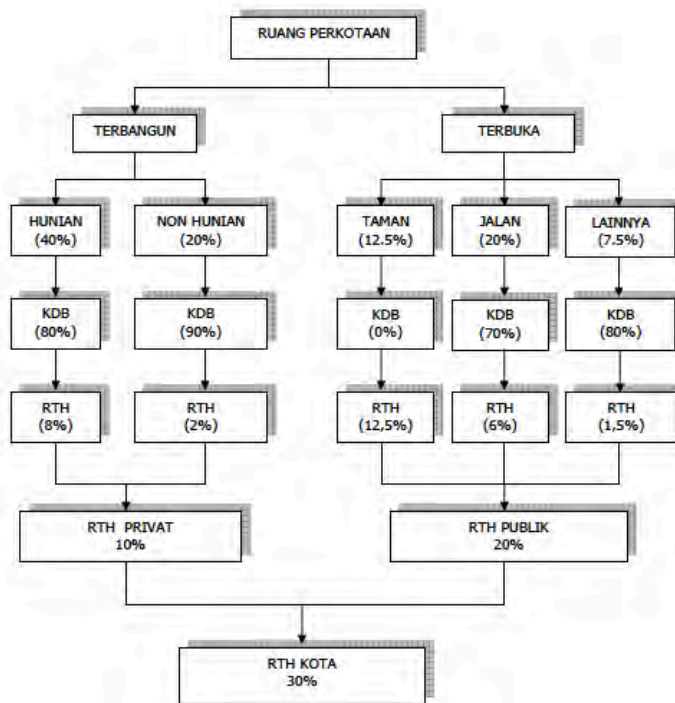
Tentunya dengan penentuan lahan di daerah tersebut, ada kendala-kendala yang bermunculan seperti kebutuhan akan batas yang jelas sehingga jika suatu hari terjadi aksi demo yang berujung tidak kondusif, project ini harus menghindari orang-orang tersebut dengan mudahnya masuk ke DPR & MPR RI.

Lahan didukung oleh banyaknya fasilitas yang membebaskan publik untuk beraktivitas didalamnya. Gedung DPR&MPR RI yang hingga saat ini masih memiliki privasi yang tinggi dan cenderung dilihat masyarakat bukan sebagai ruang publik kini memiliki

perencanaan untuk merubah fungsi RTH-RTH yang ada disekitarnya untuk memaksimalkan kesan ruang publik di kawasan tersebut. Hingga saat ini, di RDTRK Jakarta, fungsi lahan ditandai sebagai Ruang Terbuka Hijau yang pasif, dimana KDBnya adalah 0, namun dengan ada keinginan dari pemerintah untuk membuka kawasan ini menjadi kawasan publik maka ada kemungkinan RTH akan berubah menjadi RTH rekreatif yang sesuai dengan Permen 05-2008 dimana perubahan ini menjadikan lahan memiliki KDB 80% dengan RTH minimal 30%.



Gambar 6. Fasilitas di Kawasan DPR MPR RI dan Kementrian Kehutanan dan Lingkungan Hidup : 1) Gedung Nusantara I 2) Museum Kehutanan Indonesia 3) Gelora 4)Eks Taman Ria (Sumber: Google Earth)



Gambar 7. Bagan Proporsi RTH di Kawasan Urban (Sumber: Permen 05-2008)

## 2.2 Karakteristik Masyarakat

Analisa karakteristik masyarakat ini difokuskan terhadap apresiasi masyarakat akan hadirnya alam disekitarnya. Di kawasan urban, dimana masyarakat-masyarakatnya memiliki tingkat aktivitas yang sangat tinggi selama 12-18 jam, maka perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya akan menjadi suatu kebutuhan yang harus dilakukan dengan cepat dan tidak bermakna. Dilain sisi, alam yang dihadirkan pada kawasan urban selalu diletakkan pada tempat-tempat sirkulasi yang tidak memiliki penanda bahwa alam tersebut ada untuk dinikmati. Hal ini tentu berbeda dengan kehadiran alam di sebuah

hutan, dimana kita sudah menyipakan diri untuk begitu banyak *experience* baru yang akan dialaminya. Namun ketika di kawasan urban, meninggalkan sebuah vegetasi tanpa ditata dan tidak diberi makna, maka berpotensi untuk dijadikan pintasan oleh masyarakat yang melintas. Maka dari itu, seperti yang sebelumnya saya jelaskan di bab sebelumnya, kehadiran arsitektur menjadi sangat penting untuk memperlambat laju perpindahan dan memulai *experience* yang diinginkan. Disimpulkan jika masyarakat urban tidak memiliki cukup waktu mengapresiasi setiap hal karena memang waktu yang ia miliki sangat sedikit, maka dari itu perlu

adanya sedikit 'dorongan' untuk masyarakat tersebut memulai melakukan sesuatu. Contohnya, ketika tiba-tiba di dalam suatu perjalanan, seseorang menemukan kata-kata "breathe" yang menandakan ia harus menghirup udara disekitarnya, disaat itu juga ia akan baru menyadari perubahan yang mungkin ada disekitar tulisan "breathe" itu sendiri, baik negatif maupun positif. Hal ini tentunya bukan berarti masyarakat tidak akan bernafas tanpa disuruh untuk menghirup udara disekitarnya, namun kebutuhan agar masyarakat benar-benar mengerti adanya sesuatu hal yang berbeda harus dimulai dengan kemudahan pembacaan informasi tersebut.

## 2.3 Program dan Fasilitas Ruang

### 2.3.1 Penjabaran aktivitas

Dalam menentukan kebutuhan ruang, maka hal yang paling pertama perlu dilakukan adalah memperkirakan aktivitas apa yang akan terjadi dalam ruang tersebut yang akan mendukung terbentuknya arsitektur yang diharapkan oleh perancang sesuai dengan isu yang diangkat.

Sebelum masuk ke penjabaran ruang, akan lebih baik jika mengetahui inti dari objek apa yang akan dihadirkan dalam arsitektur ini. Objek

yang dihadirkan adalah Memorial Alam sebagai tambahan untuk museum kehutanan yang ada disekitar site. Memorial sendiri sebenarnya merupakan bagian dari museum yang dijabarkan menjadi 3 jenis yaitu Theater of Nature, Theater of Memory dan juga Cabinet of Curiosity. Cabinet of Curiosity sering diartikan sebagai koleksi ensiklopedis yang memiliki kategori-kategori di dalamnya, cabinet of curiosity merupakan sebagian besar konsep penataan museum baik di Indonesia maupun di negara lain. Di lain sisi Theater of Memory dan Theater of Nature lebih mengutamakan pengalaman dalam menghadirkan apa yang ingin ia tawarkan (peristiwa, dan sebagainya). Project ini lebih mengarah ke theater of memory, dimana mengedepankan untuk menawarkan pengalaman baru terhadap masyarakat Jakarta dalam melihat alam demi tercapainya tujuan dari project ini sendiri.

- Ruang Kontemplasi

Telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa untuk mengapresiasi alam diperlukan adanya pemasukan unsur budaya ke dalam arsitektur tersebut. Budaya selanjutnya dikaitkan dengan *religious value* yang dimiliki masyarakat Indonesia terhadap alam sekitarnya. Maka dari itu

keseluruhan arsitektur ini merupakan kombinasi dari berbagai macam aktivitas dari kontemplasi itu sendiri.

Untuk memudahkan dalam merancang, ada 2 cara kontemplasi yang ingin dihadirkan dalam bangunan yaitu, kontemplasi pasif dan aktif, yang kemudian masing-masing dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Stillness (passive)	Movement (active)	Ritual (active)	Activist (active)
Meditation; Quieting the mind; Silence; Centering			
Ruang Meditasi, Contemplative park			
	Walking Meditation	Ceremonies and rituals based in spiritual or cultural traditions	Pilgrimage to areas where social justice issues are highlighted
	contemplative bridge, play area	pujasera, amphitheater	gallery

Tabel 1 Aktivitas kontemplasi yang ditawarkan dalam objek (Sumber: Koleksi Pribadi)

### 2.3.2 Penjabaran fasilitas utama

Arsitektur yang didesain dengan baik di sebuah alam pada

kawasan urban akan membentuk 4 hubungan yang terkait dengan bagaimana manusia mengapresiasi alam;

## **1. Ketidakhadiran arsitektur berujung pada ketidakpedulian terhadap alam.**

Keadaan dimana tidak ada campur tangan arsitektur sama sekali dalam alam itu sendiri. Ketika manusia dan alam tidak memiliki batas nyata dan berbaur dalam satu ruang, dan dimana kehadiran vegetasi dengan jumlah yang sangat banyak sehingga mengalahkan jumlah manusia yang ada dalam space itu sendiri. Karena ketiadaan desain yang pasti dan kemonotonan dalam space yang didominasi oleh vegetasi maka, hal itu membuat bahwa vegetasi tersebut menjadi mudah untuk dilupakan, Kaum urban melihat vegetasi tersebut namun mereka hanya melintas saja tanpa ada kesan yang berarti. Mereka senang dengan adanya vegetasi tersebut, tapi tanpa vegetasi tersebut, hal itu juga tidak menjadi masalah yang besar. Walaupun hubungan inilah yang paling sering kita jumpai di kawasan urban dan sering dikatakan sebagai kawasan hijau yang baik, menurut saya meletakkan alam sama sekali di luar arsitektur merupakan salah satu yang mendorong masyarakat urban untuk semakin tidak peduli dengan vegetasi sekitarnya

Jika diaplikasikan dalam desain, hal ini bisa dimasukkan sebagai

plaza hijau dimana kondisi ini tidak dirubah sama sekali dari kondisi eksisting. Tidak ada path ataupun furniture yang berarti dalam area ini

## **2. Kehadiran arsitektur merangsang populasi urban untuk mengapresiasi alam (*contemplation with nature*)**

Hubungan yang kedua ini ditandai oleh kehadiran arsitektur dalam skala yang terkecil untuk membantu masyarakat dalam melihat alam dengan cara berbeda. Contohnya adalah ketika ada tulisan "Pohon" masyarakat urban akan cenderung berhenti atau memelankan laju perpindahannya dan mendiskusikan hal tersebut, baik ada pohon maupun tidak ada pohon. Hal inilah yang kemudian memaksa kita untuk mengexperience alam di dalam pemikiran kita bukan dari bagaimana kita bertindak. Aktivitas yang terjadi mungkin hanya sebatas duduk, atau melihat sesuatu, aktivitas-aktivitas yang dalam skala terkecil. Dengan hampir minimnya aktivitas yang terjadi, hal ini lah yang menjadikan kita mampu mengexperience alam secara utuh, karena ketika kita mendesain aktivitas yang sangat kompleks maka saat itu juga masyarakat urban tidak akan melihat alam lagi.

Jika diaplikasikan dalam desain, hal ini bisa dimasukkan sebagai Contemplative park, contemplative bridges, ruang meditasi dimana di dalam area ini, intervensi arsitektur hanya sedikit berimbas pada alam dan kurang lebih ditujukan untuk *framing* alam itu sendiri. Namun, menurut saya hal inilah yang sangat penting dan mampu menjawab isu-isu yang dibawa oleh project ini

- Ruang Meditasi

Ruang meditasi dihadirkan untuk memberi tempat bagi para pengunjung untuk terlepas dari aktivitas sehari-harinya. Ruang meditasi ini memiliki luasan yang hanya cukup mengakomodasi 1-2 orang saja dikarenakan kontemplasi/meditasi menurut perancang merupakan aktivitas yang lebih personal dan jika luasan diperluas maka akan menambah banyaknya orang yang masuk kedalam ruangan tersebut sehingga ruang akan menjadi kurang kondusif untuk melakukan aktivitas yang telah ditentukan sebelumnya.

- Contemplative park

Taman yang dihadirkan didesain sebagai sarana untuk berkontemplasi, hal ini bisa didapatkan dengan menghadirkan arsitektur untuk

membantu pengunjung dalam melakukan kontemplasi tersebut

- Contemplative bridge

Sama halnya dengan contemplative park, contemplative bridge mendorong pengunjung untuk melakukan aktivitas kontemplasi dengan berjalan dan diarahkan menuju spot-spot dimana terdapat vegetasi eksisting yang memiliki makna lebih daripada tanaman-tanaman lainnya

### **3. Kehadiran arsitektur di alam menjadikan manusia sedikit lupa akan alam (*contemplation with activity*)**

Hubungan ketiga ini merupakan hal yang sama prinsipnya dengan hubungan kedua namun hubungan ini mengharuskan adanya aktivitas-aktivitas yang kompleks. Sehingga, walau batas fisik antara alam dan manusia sangat kecil dan hampir sama seperti hubungan kedua, namun dengan adanya aktivitas yang kompleks menjadikan manusia melupakan alam itu lagi, walau hanya sedikit.

Jika diaplikasikan dalam desain, hal ini bisa dimasukkan sebagai amphitheater, play area dan pujasera dimana di dalam area ini, intervensi arsitektur hanya sedikit berimbas pada

namun memiliki aktivitas yang sangat kompleks.

- Play area

Play area merupakan tanggapan dari isu utama yang ingin menghadirkan arsitektur selain dengan fungsi yang sudah ditujukan sebelumnya, juga terbuka untuk interpretasi lain oleh pengunjung.

- Pujasera

Makanan merupakan ‘tuhan’ untuk manusia, keberkahan hidup terbesar untuk sebagian besar manusia terletak di makanan. Melalui budaya kuliner ini sendiri, kita dapat mengetahui suatu yang khas dari kebudayaan tradisional sekitar. Perangsangan indera penciuman dan perasa membuat manusia merasa bahagia dan terpuaskan. Berdasarkan hal tersebutlah, pujasera dimasukkan dalam fasilitas utama karena keterkaitannya dengan religious activity.

- Amphitheater

Amphitheater merupakan tempat dimana terjadi aktivitas-aktivitas pertukaran budaya maupun aktivitas diskusi yang tidak dapat dilakukan di area lain dalam arsitektur ini.

#### **4. Kehadiran arsitektur di alam memisahkan alam dengan manusia (*contemplation with art*)**

Adanya batasan fisik yang melingkupi space ini memaksa kita untuk benar-benar menutup diri terhadap alam disekitar kita. Aktivitas yang ada mungkin tidak sekompleks yang ada pada hubungan ke 3 namun karena hadirnya batas fisik, menjadikan manusia terlepas dari alamnya.

Jika diaplikasikan dalam desain, hal ini bisa dimasukkan sebagai gallery.

- Gallery

Gallery dihadirkan untuk mengawali perjalanan pengunjung dalam arsitektur ini, sehingga ia dapat memahami apa yang diharapkan perancang ketika mendesain sebuah ruang terbuka publik seperti ini. Kemudahan dalam mengetahui tujuan apa yang ingin didapat dari fungsi ini juga memudahkan untuk mencapai goal dari arsitektur ini.

#### **2.3.3 Sirkulasi**

Tentunya untuk mengexperience semua informasi ini menjadi satu kestuan dibutuhkan suatu jalur sirkulasi yang mampu mengarahkan pengunjung untuk membantu tercapainya tujuan dari



desain arsitektur ini, terdapat 3 sirkulasi yang didesain dalam arsitektur ini :

1. Sirkulasi untuk menghadirkan kesan monumental berawal dari gallery-contemplation with activity-contemplation with nature-exit
2. Sirkulasi yang secara sengaja membuat manusia kembali ke aktivitas

basicnya yaitu sirkulasi di plasa hijau dimana pengunjung mungkin hanya secara sengaja masuk kedalam site sebagai jalan pintas menuju bangunan lainnya

3. Sirkulasi yang tidak memiliki arti apapun, dihadirkan sehingga pengunjung dapat menginterpretasi sendiri apa maksud dari arsitektur ini.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

### BAB III

#### Pendekatan dan Metode Desain

##### 3.1 Pendekatan Desain - *Biophilic*

Arsitektur memiliki hubungan yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Desain arsitektur dapat berpengaruh terhadap psikologis pengguna yang selanjutnya akan berpengaruh dalam keberhasilan dalam pengfungsian arsitektur tersebut, sehingga seharusnya arsitektur dirancang kondusif dengan memperhatikan efek psikologis pada manusia. Dengan sudut pandang seperti ini, arsitek dituntut untuk menciptakan sebuah ruang yang humanistik sebagai tempat bagi manusia untuk hidup, bekerja, bermain dan melakukan aktivitas lain.

*Biophilic* dipilih sebagai pendekatan dalam desain ini baik untuk menghasilkan solusi-solusi dari permasalahan desain yang telah ditentukan. Di akhir, pendekatan ini dapat membantu untuk menghasilkan program-program dalam rancangan ini sehingga rancangan dapat mencapai tujuannya dengan baik.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, banyak peneliti menyetujui adanya kesalahan dalam memandang keterkaitan antara alam dan manusia yang menyebabkan

meningkatnya kerusakan hutan. Begitupula dengan *World Commision on Protected Area* (WCPA) menyatakan ada 11 *intangible values* yang dimiliki oleh *protected areas*, yaitu: *Recreational, Therapeutic, Spiritual, Cultural, Identity, Existence, Artistic, Aesthetic, Educational, Scientific Research* dan *Peace values* yang kemudian dapat diaplikasikan dalam upaya restorasi alam. Kecenderungan masyarakat Indonesia yang dikenal dengan budaya keagamaannya menjadikan fokus dari *value* dari alam tersebut terletak pada *spiritual values*. Sehingga, pada akhirnya ditentukan keseluruhan arsitektur ini merupakan kombinasi dari berbagai macam aktivitas dari kontemplasi itu sendiri.

Selanjutnya, *biophilic* dipilih berdasarkan kemampuannya untuk menjabarkan hubungan antara alam, manusia, arsitektur dan urban. Tiap *design pattern* yang dimiliki oleh *biophilic* menggambarkan kedekatan dan dampak psikologis yang akan dialami oleh manusia yang merasakannya. Melalui pengamatan, maka dari 14 pattern ini memiliki tingkat keberhasilan kontemplasi yang

lebih tinggi daripada yang lain sehingga membentuk rincian fasilitas-fasilitas tertentu seperti pada Gambar 8 yang telah dijelaskan pada bagian program dan fasilitas ruang.

14 PATTERNS	STRESS REDUCTION	COGNITIVE PERFORMANCE	EMOTION, BEHAVIOR & PREFERENCE
1. Visual Connection with Nature	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
2. Access to Nature	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
3. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
4. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
5. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
6. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
7. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
8. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
9. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
10. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
11. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
12. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
13. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.
14. Naturalistic Environment	Reduces stress and improves cognitive performance.	Improves cognitive performance and reduces stress.	Increases positive affect and reduces negative affect.

Gambar 8. 14 Pattern Biophilic dan Program Kontemplasi (Sumber: 14 Patterns of Biophilic)

*Biophilic* merupakan pendekatan terbaik dalam mewujudkan desain yang dapat menumbuhkan kontak antara manusia dan alam di dalam bangunan dan kawasan urban sehingga pada akhirnya menawarkan cara inovatif dalam merancang sebuah arsitektur yang dapat meningkatkan tingkat apresiasi kaum urban terhadap alam-alam buatan di kawasan urban.

### 3.2 Metoda Desain

Metode desain yang digunakan untuk mencapai isu utama yang dibawa oleh objek desain ini adalah superimposisi oleh Bernard Tschumi dimana ia menyatakan bahwa

hubungan antara ruang dan aktivitas di dalamnya adalah *indifference* dimana baik ruang dan aktivitas mampu berjalan sendiri-sendiri terlepas dari standar fungsi ruang tersebut.

"Space and events can be functionally independent of one another. No architecture considerations depend on utilitarian ones; space has its logic and events another."

Dikarenakan hubungan antar keduanya tidak saling berkaitan maka terjadi dua koneksi yang bisa dipilih untuk mengawali pemrograman arsitektur yaitu

#### 1. Reciprocity

*Reciprocity* adalah keadaan dimana aktivitas dan ruang yang ada didalamnya secara sengaja di hubung-hubungkan sesuai standar.

*Architecture spaces and programs can also become totally interdependent and fully condition each other's existence. In these cases, the architect's view of the user's needs determines every architectural decision*

#### 2. Conflict

*Conflict* adalah keadaan yang berlainan dengan reciprocity dengan penaruhan aktivitas secara disengaja

diletakkan pada ruang yang tidak sesuai dengan aktivitas tersebut. *Conflict* inilah yang kemudian mampu memperluas interpretasi fungsi dalam arsitektur sesuai kemampuan pengguna dalam membaca ruangnya.

*Most relationships are of course more complicated. Events and movements challenge the space.*

Meskipun Bernard Tschumi mengatakan untuk memilih salah satu

dari hubungan tersebut, namun sesuai dengan isu yang dibawa maka perancang mengaplikasikan kedua hubungan tersebut. Hadirnya hubungan antara aktivitas dan space secara berkesinambungan menjadikan arsitektur dapat dengan mudah fungsi utamanya oleh pengunjung, dilain sisi menghadirkan konflik pada hubungan tersebut dapat memperluas narasi aktivitas dari arsitektur itu sendir

*(halaman sengaja dikosongkan)*

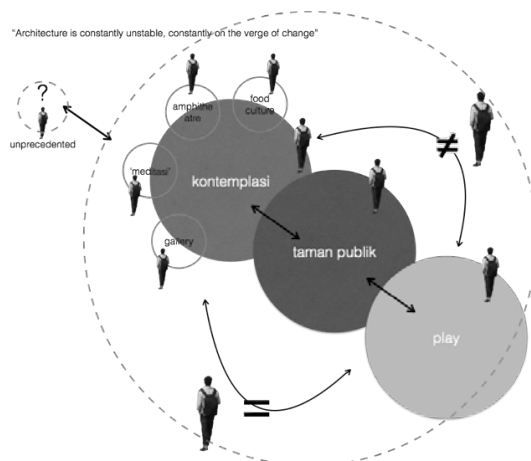
## BAB IV

### Konsep Desain

#### 4.1 Eksplorasi Formal

##### 4.1.1 Penerapan Metode

Dengan didapatkannya program dan kebutuhan-kebutuhan ruang melalui pendekatan dan juga anjuran-anjuran dalam perencanaan ruang publik, maka dibutuhkan suatu metoda yang dapat menjamin keseluruhan program, fasilitas yang disediakan dalam rancangan dapat berjalan dengan baik tanpa ada satu yang lebih unggul dibanding yang lain, maupun mendominasi. Hal tersebut tentunya penting dalam perancangan ruang publik sehingga ruang tersebut dapat terhindar dari dominasi satu kelompok pengguna saja.

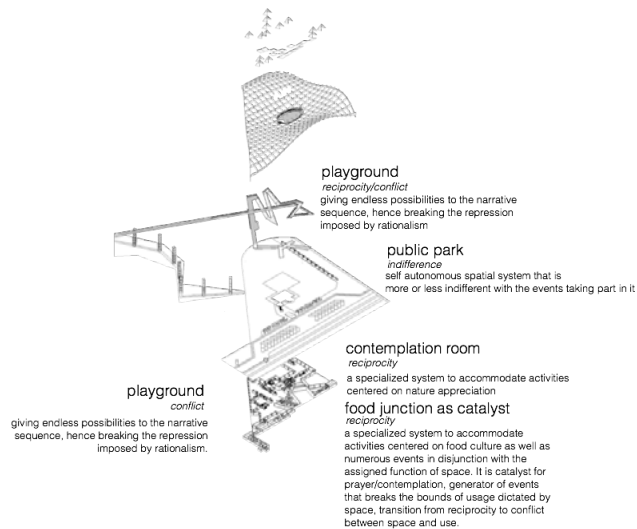


Gambar 9. Persepsi akan kegunaan arsitektur yang muncul dalam rancangan (Sumber: Koleksi Pribadi)

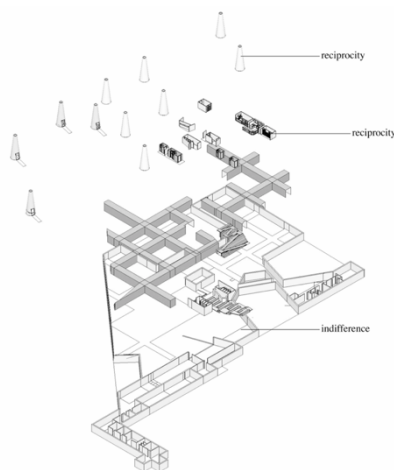
Penggunaan metode superimposisi yang dipopulerkan oleh Bernard Tschumi melalui bukunya *Architecture and Disjunction* dirasa mampu mengantar rancangan ini untuk dapat mencapai tujuannya. Secara mendasar metode superimposisi ini adalah menggabungkan beberapa layer yang berbeda satu sama lainnya ke dalam satu bidang datang. Dirancangan ini, proses dimulai dengan menyatukan tiga layer dasar yang merupakan hubungan antara space dan event, yaitu *indifference*, *reciprocity* dan *conflict*, masing-masing dijelaskan pada gambar 10 dan 11 sehingga terjadi konflik antara program satu dan lainnya. Tiap layer disini memiliki makna dan tujuan sendiri-sendiri di dalam proses melahirkan suatu event dalam ruang.

Layer *indifference* merupakan layer utama dimana ia menjadi base perletakan program dari layer-layer lainnya. Layer ini memiliki program sebagai ruang publik dimana *event* dan *space* yang terjadi di fasilitas tersebut tidak terikat satu sama lainnya. *Indifference* ini kemudian mampu memberikan *statement* yang mampu mendukung event-event yang terjadi

ketika pengguna mengalami konflik-konflik dalam program.



Gambar 10. Hubungan antara *space* dan *event* (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 11. Hubungan antara *space* dan *event* (Sumber: Koleksi Pribadi)

Karena tidak adanya hubungan yang mengikat antara *space* dan *event*, maka terdapat dua kemungkinan hubungan yang mampu diciptakan yaitu saling bergantung, umumnya merupakan ide

dasar dari perancang (*reciprocity*) dan yang menimbulkan konflik (*conflict*). *Reciprocity* yang lebih diindikasikan menjadi tujuan utama, akhirnya difokuskan pada program-program kontemplasi sedangkan *conflict* diadakan untuk menambah beragamnya narasi yang ditawarkan dalam penggunaan fasilitas tersebut yang diwujudkan dalam program *playground*. Program ini mampu mengantisipasi 'penyalahgunaan' dalam rancangan sehingga rancangan dapat beradaptasi terhadap event-event baru yang tidak dipresedenkan sebelumnya.

Penerapan metode terhadap eksplorasi pendekatan menghasilkan sebuah rancangan yang mampu meningkatkan apresiasi masyarakat urban terhadap alam dengan pemasukan unsur kontemplasi yang berhubungan dengan budaya spiritual yang kerap dilakukan oleh masyarakat Indonesia dengan alam yang ada di sekitarnya.

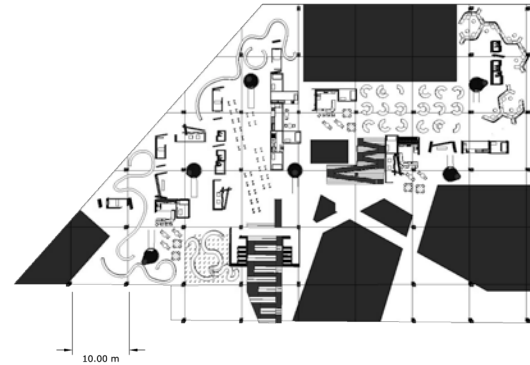
Didorong oleh faktor kondisi lahan eksisting yang memiliki vegetasi yang rimbun dan juga keberadaan di kawasan DPR/MPR RI yang memiliki keinginan untuk menjadi pusat visual dari seluruh kegiatan di kawasan tersebut<sup>[6]</sup>, maka menjadi tugas perancang untuk mempertahankan



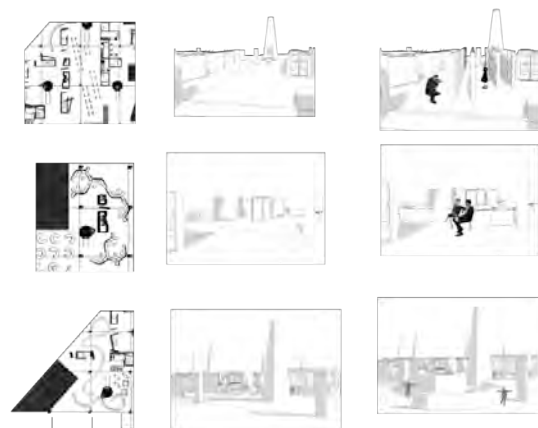
kondisi eksisting dan mewujudkan cita-cita kawasan tersebut, sehingga program dibagi ke lantai *ground* yaitu lahan eksisting dan *basement*, yang ditujukan untuk mengurangi intervensi lahan eksisting serta menyediakan akses visual yang cukup untuk bangunan-bangunan pemerintahan. Lantai basement menampung hampir keseluruhan program utama kontemplasi dari arsitektur ini. Ketiga hubungan ruang dan *event* yang terjadi dalam rancangan ini pun dapat dilihat dari basement. Sedangkan lantai *ground* di rancangan ini difokuskan untuk kontemplasi yang langsung bersentuhan dengan alam.

Dengan begitu maka penataan denah lantai basement (Gambar 12) akan menunjukkan kekompleksitasan program dengan menawarkan skema dari tiga tingkat hubungan antara *space*, *event* dan *movement* seperti yang sudah dibahas sebelumnya. Baik *event* dan *movement* disini berdiri sendiri dari arsitekturnya sehingga rancangan ini dapat dikatakan tidak ditentukan oleh kehati-hatian perancang, pola pikir yang sistematis atau bahkan usaha untuk memperbesar 'narasi'. Sebaliknya, seperti yang dikatakan Tschumi sendiri, "*occasional pleasure of unions and long lasting pain of collisions between*

*space, events and movements that makes the reality.*"



Gambar 12. Konsep Denah Basement  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 13. Sequence pada Basement  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Maka dari itu, hasil rancangan dapat dipahami sebagai dalam sistem untuk mematerialisasikan konsep. Ini berarti bahwa mungkin tidak ada yang sederhana dalam bentuk pengoperasian arsitektur ini, dan hanya penggambaran ekspresi dari konsep. Untuk memperjelas hubungan ini, perancang

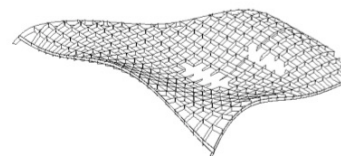
menambahkan tiga sekuens (Gambar 13). Sekuens pertama merupakan denah dilengkapi notasi dari konsep. Sekuens kedua merupakan identitas awal yang dimiliki ruang-ruang dalam rancangan ini tanpa adanya intervensi oleh *event* maupun *movement*. Sedangkan di sekuens ketiga adalah bagaimana ketika ruangan itu digunakan. Dengan superimposisi ketiga sekuens, perancang mencoba membuktikan bahwa ketidakpastian yang dimiliki antar ruang dan penggunaannya dapat membangkitkan apresiasi terhadap alam dengan stimulasi dari kontemplasi.

#### 4.1.2 Konsep Memorial

Aktivitas kontemplasi yang bersentuhan dengan alam langsung pada lantai dasar dioptimalkan dengan usaha untuk membingkai vegetasi-vegetasi eksisting pada lahan. Tujuan dari pembingkai tersebut yaitu untuk memfokuskan arah pandang masyarakat urban, hal ini didasari karena tingginya aktivitas yang dimiliki masyarakat urban menyebabkan masyarakat urban kurang peka terhadap sekeliling kecuali jika ada yang menarik perhatiannya. Pembingkai ini dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan adanya furniture yang dapat

digunakan untuk rebahan sehingga pembingkai yang terjadi pada atap dengan grid 5mx5m dapat dinikmati dengan sudut pandang baru. Selain itu, adanya jembatan yang mengarahkan pengunjung ke letak vegetasi-vegetasi yang memiliki makna lebih seperti memiliki bunga yang cantik dan juga vegetasi yang sudah sangat tua juga merupakan upaya pembingkai sehingga tercipta kontemplasi yang diinginkan.

Selanjutnya, keseluruhan desain dapat disebut sebagai sebuah memorial terhadap alam yang keberadaannya didukung oleh museum kehutanan yang terletak pada kawasan Kementrian Kehutanan tepatnya di Gedung Manggala Wanabakti. Disini, memorial alam kemudian menjadi perluasan dari museum tersebut yang dapat diibaratkan sebagai sebuah lobby, ruang informasi terbuka untuk publik yang dapat menarik pengunjung menuju museum.



Gambar 14. Atap yang berfungsi sebagai pembingkai vegetasi (Sumber: Koleksi Pribadi)

## 4.2 Eksplorasi Teknis

### 4.2.1 Konsep Struktur

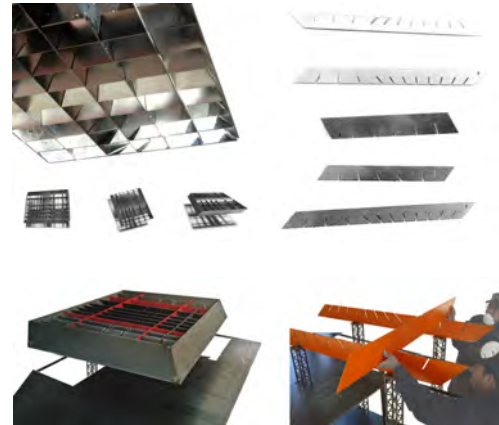
Struktur atap pada rancangan ini seperti disebutkan pada bagian sebelumnya merupakan hasil dari keinginan untuk membingkai vegetasi-vegetasi eksisting pada lahan. Untuk itu, maka dicari sebuah struktur yang membentuk grid 5mx5m. Penggunaan sistem struktur menyerupai waffle slab akhirnya dipilih sehingga semua beban dapat tersalurkan dengan baik. Struktur ini sering diaplikasikan pada arsitektur yang fokus untuk meningkatkan interaksi masyarakat pada kawasan urban. Beberapa arsitektur modern yang menggunakan sistem struktur ini adalah Plaza de la Encarnación dan Cervantes Theatre



Gambar 15. Plaza de la Encarnación(Sumber: google)



Gambar 16. Cervantes Theatre (Sumber: google)



Gambar 17. Detail Penyambungan Struktur pada Cervantes Theatre (Sumber: google)

### 4.2.2 Konsep Utilitas

Penambahan lantai bsement sebagai space dimana kebanyakan aktivitas terjadi membutuhkan kenyamanan termal yang terjaga, maka itu diaplikasikan sebuah *windcatcher*. Windcatcher sendiri awalnya marak diaplikasikan pada hunian-hunian di iklim kering. Namun, keefektifan sistem windcatcher ini menginspirasi banyak arsitektur-arsitektur modern untuk mengaplikasikan ke bangunannya serta penambahan teknologi-teknologi untuk menambah keuntungan dan kepraktisan sistem ini. Jarak antara windcatcher satu dan

lainnya adalah 10 m, hal ini didasari dari jarak minimal antar bangunan tinggi sehingga tetap terjadi aliran udara yang dapat masuk ke dalam bangunan. Tinggi dari windcatcher ini sendiri adalah 7.5 m, didasari dari riset yang telah dilakukan oleh (...) bahwa ketinggian optimum windcatcher yang dapat menimbulkan perbedaan udara indoor dan outdoor adalah 7.5 m.



Gambar 18. Sistem penghawaan dengan windcatcher (Sumber: google)

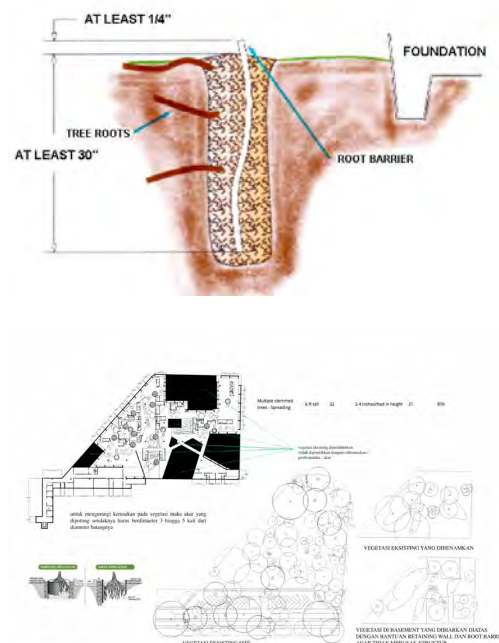
#### 4.2.3 Konsep Material

Material yang digunakan diusahakan merupakan material-material yang kontras dengan alam, seperti kayu. Hal ini ditujukan untuk membuktikan bahwa dengan menggunakan material-material fabrikasi, akan membuat manusia lebih peka terhadap vegetasi yang dibingkainya, sehingga masyarakat urban dapat memfokuskan pengelihatannya kepada hal-hal yang penting.

Adapun material-material yang digunakan dalam arsitektur ini adalah lebih banyak berkisar pada baja, aluminium, kaca dan beton.

#### 4.2.4 Konsep Pelindung Vegetasi

Karena rancangan memfokuskan pada vegetasi, maka perlu adanya konsep tertentu untuk melindungi vegetasi-vegetasi tersebut dari perkembangan dalam lahan. Pelindung ini adalah rootbarrier yang kerap dilakukan pada vegetasi-vegetasi pada trotoar di kawasan urban. Aplikasi rootbarrier ditujukan pada vegetasi-vegetasi yang tidak dipindah maupun ditanam meskipun dibawahnya terdapat lantai baru.

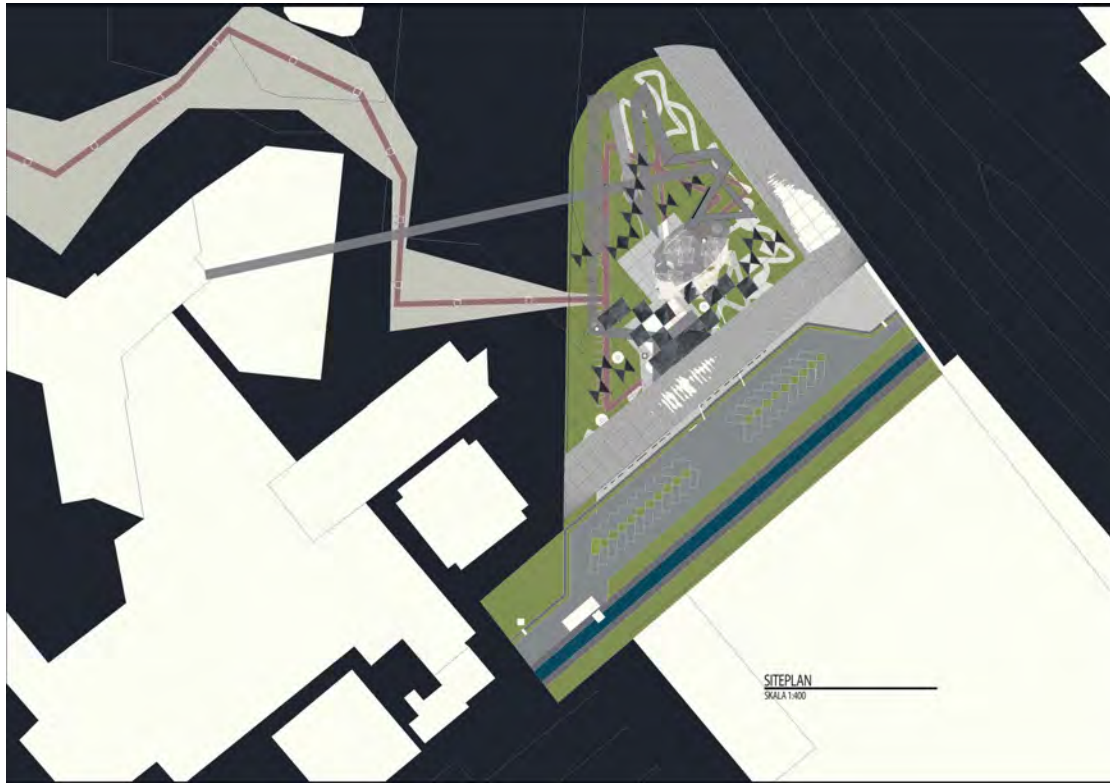


Gambar 19. Detail rootbarrier (Sumber: Google dan Koleksi Pribadi)

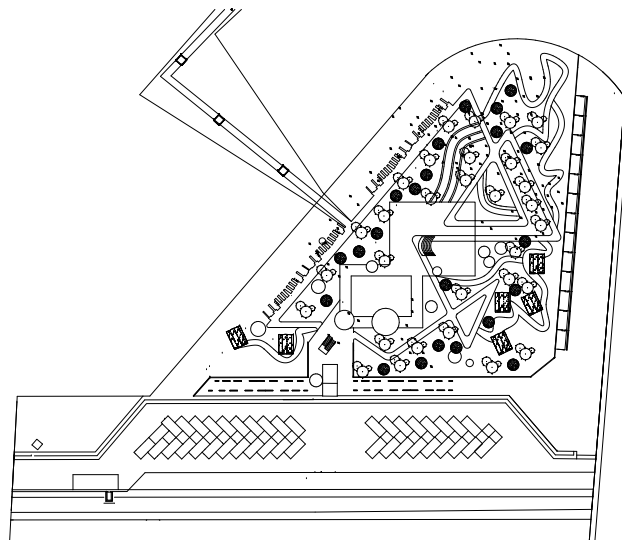
## BAB V

### DESAIN

#### 5.1 Eksplorasi Formal

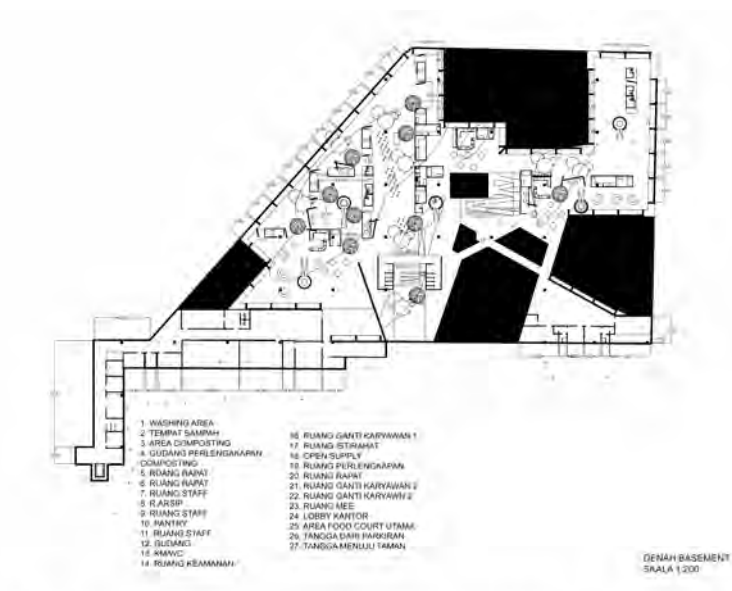


Gambar 20. Siteplan (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 21. Layout Plan (Sumber: Koleksi Pribadi)

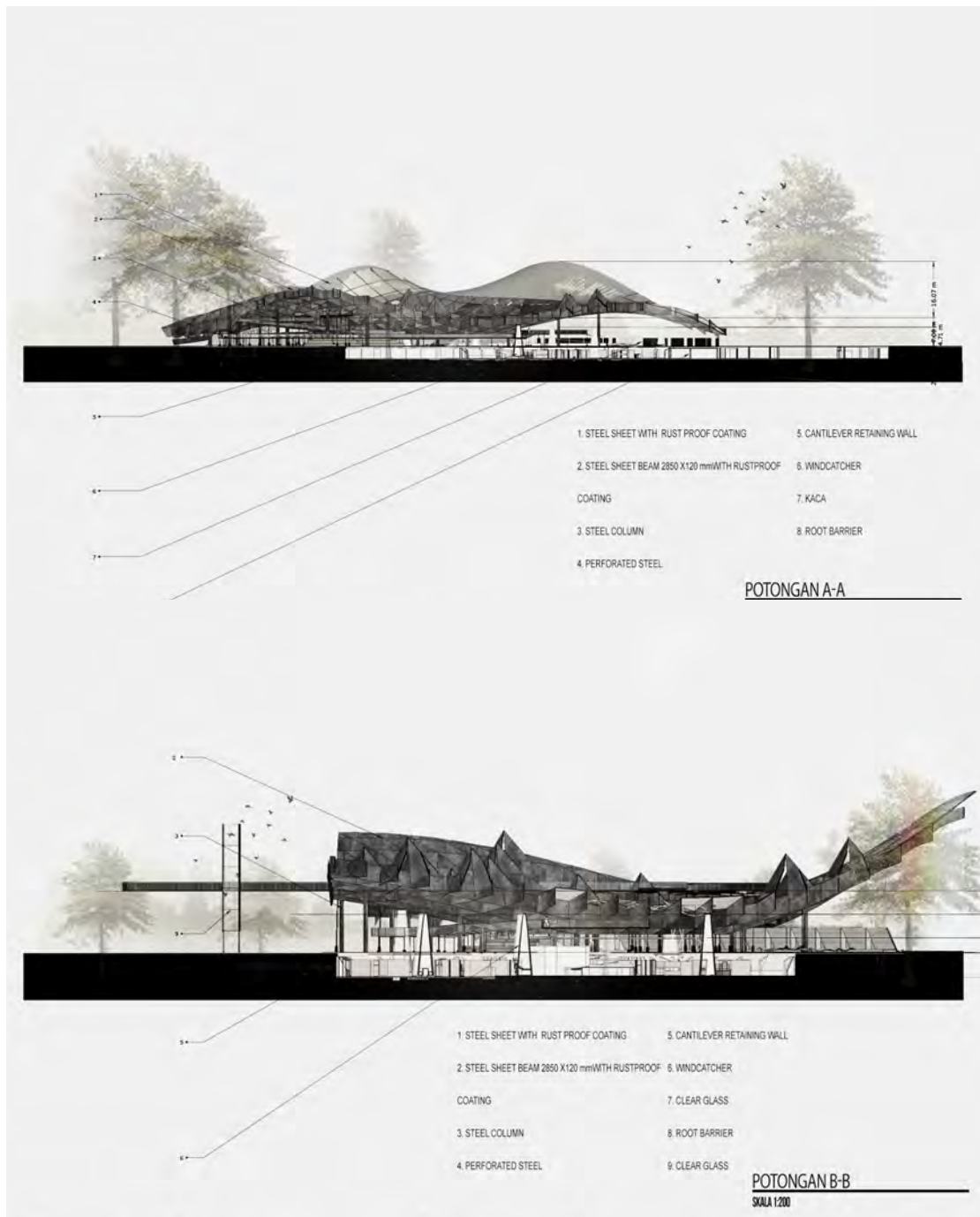




Gambar 22. Denah Basement (Sumber: Koleksi Pribadi)

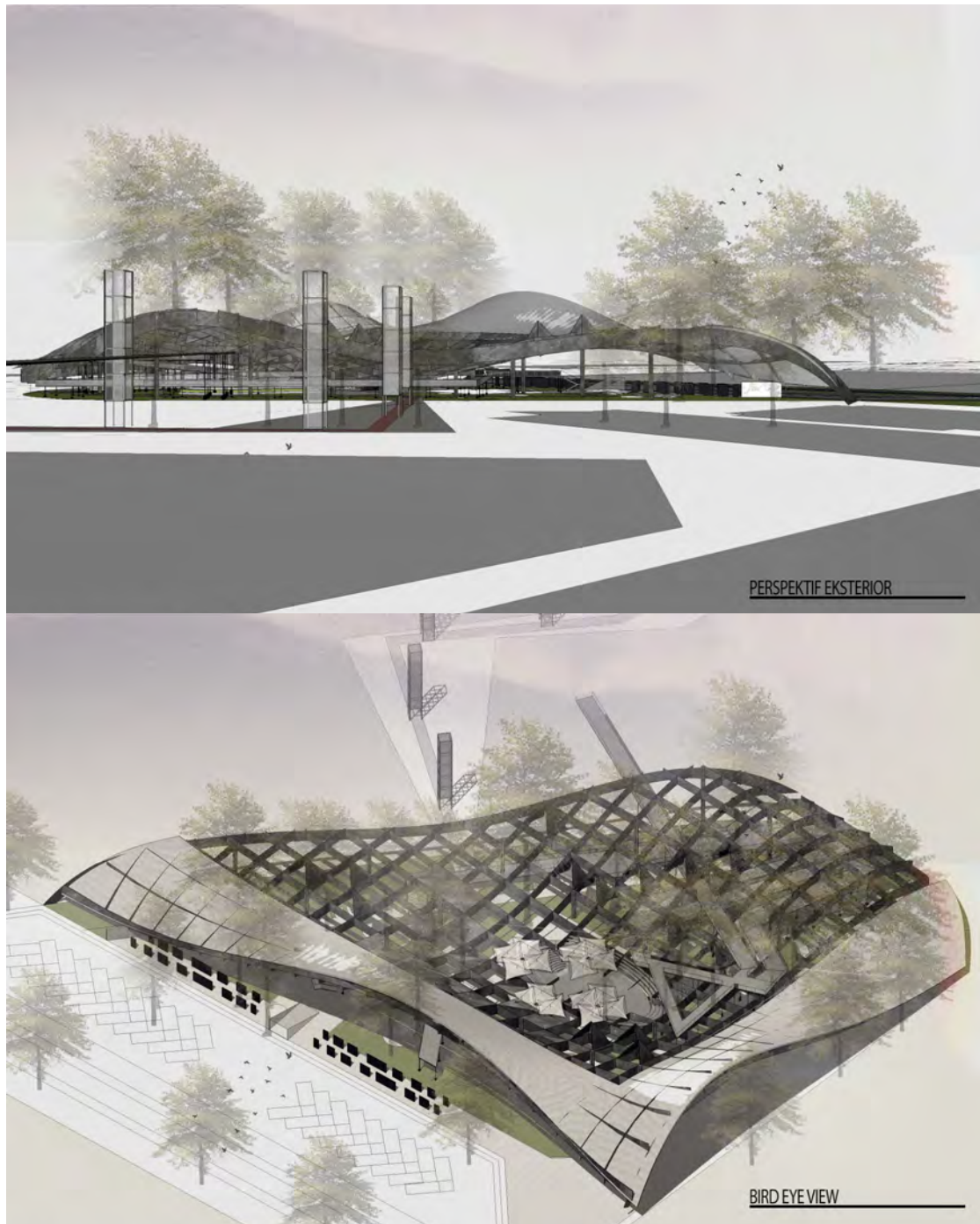


Gambar 23. Tampak Site (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 24. Potongan Site (Sumber: Koleksi Pribadi)

## 5.2 Eksplorasi Teknik

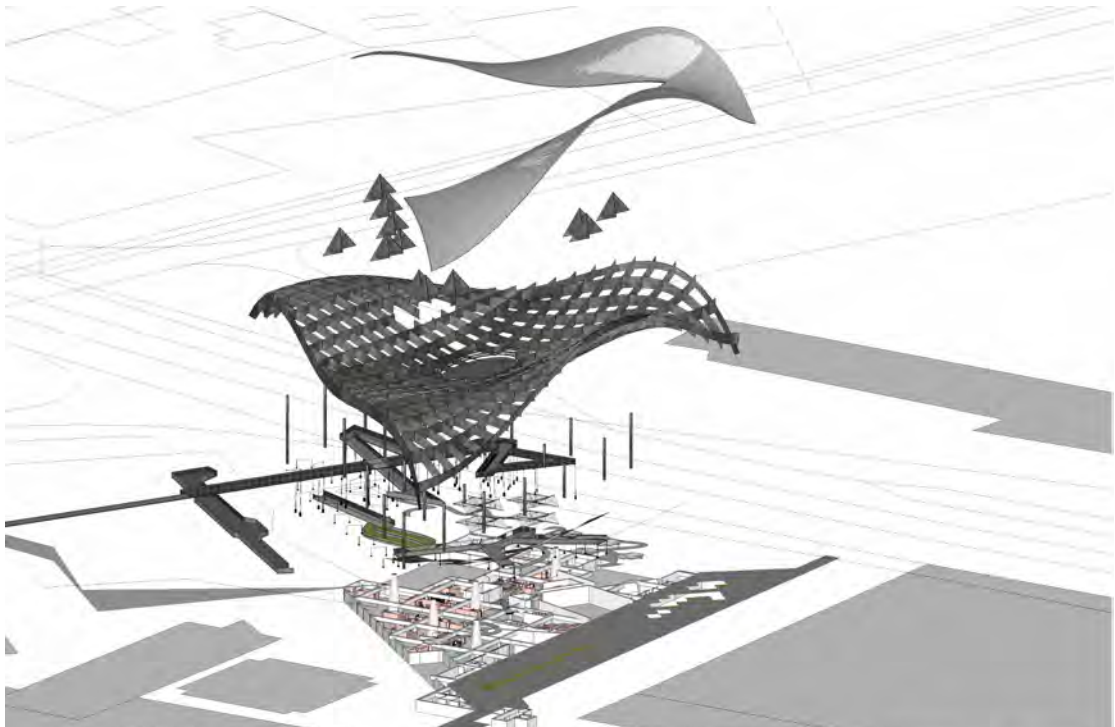


Gambar 25. Perspektif Eksterior (Sumber: Koleksi Pribadi)

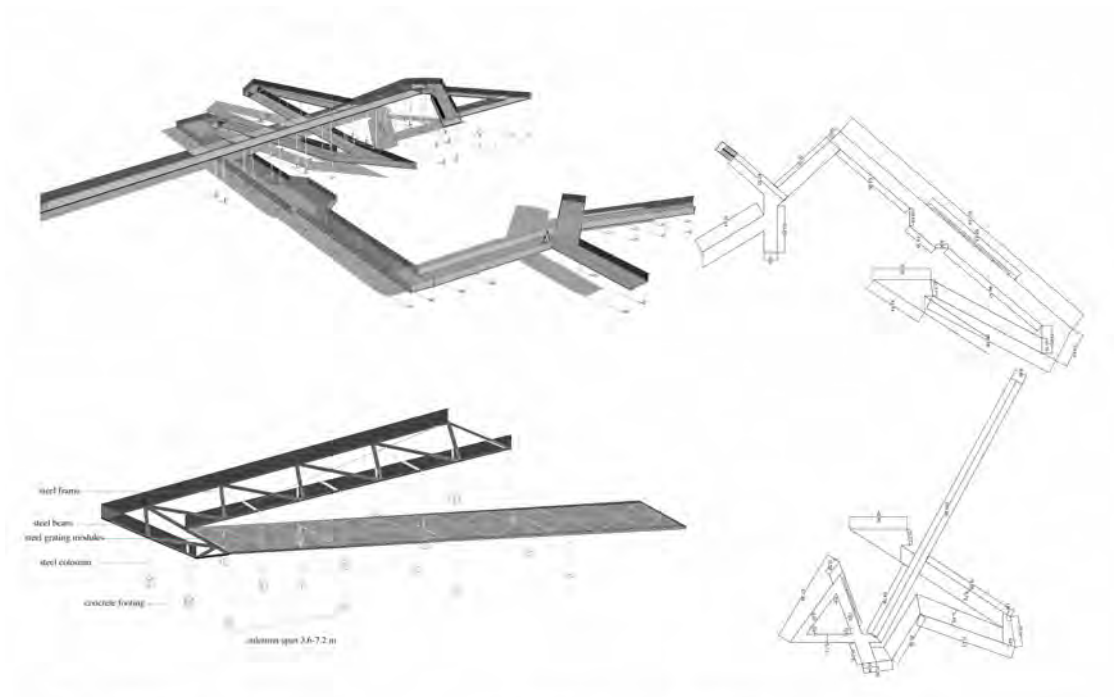




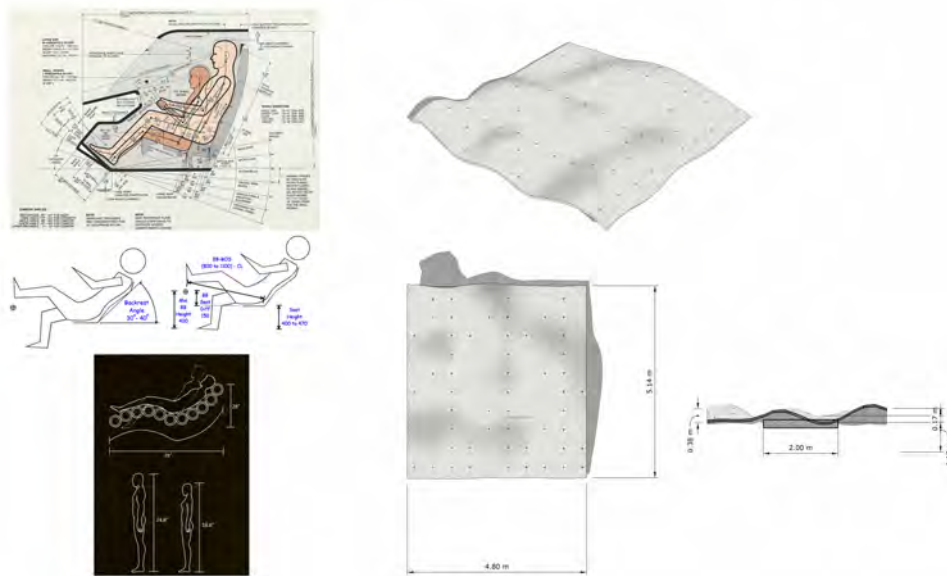
Gambar 26. Perspektif Sekuens (Sumber: Koleksi Pribadi)



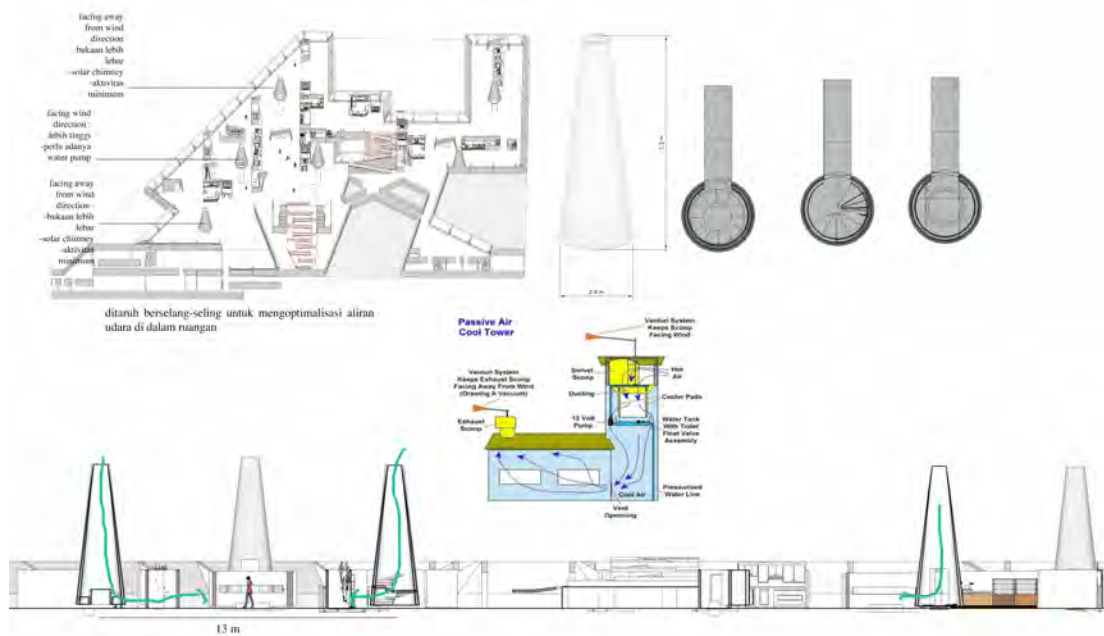
Gambar 27. Aksonometri Sistem Struktur (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 28. Detail Jembatan (Sumber: Koleksi Pribadi)

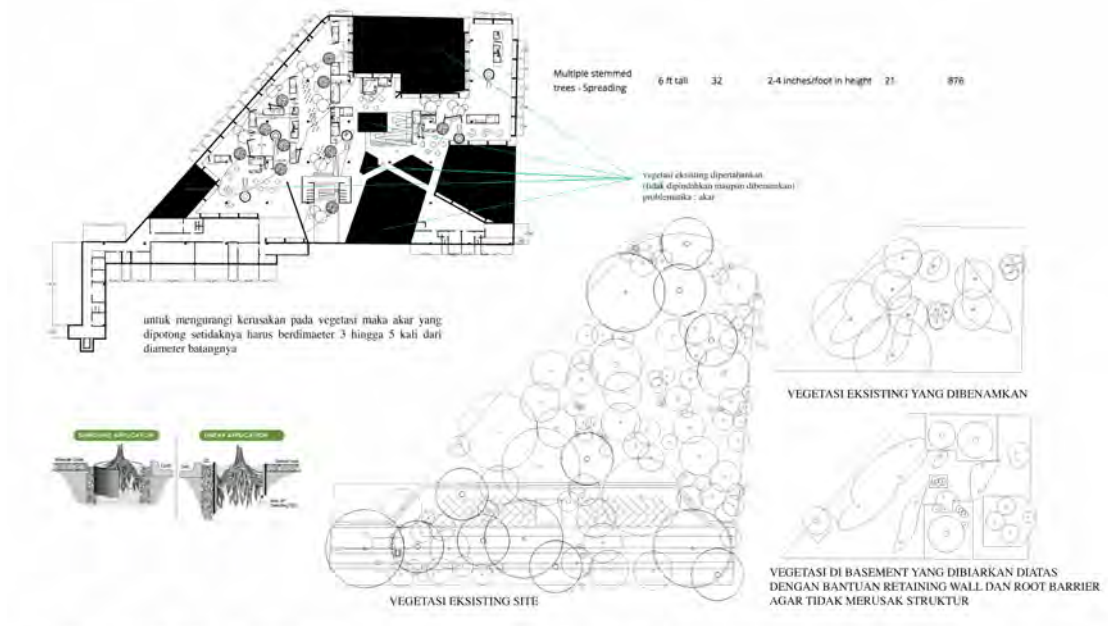


Gambar 29. Detail Furniture (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 30. Detail Windcatcher (Sumber: Koleksi Pribadi)





Gambar 31. Detail Rootbarrier (Sumber: Koleksi Pribadi)

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Dengan mengaplikasikan metode superimposisi yang dikeluarkan oleh Bernard Tschumi, arsitektur yang hadir akan 99%-nya merupakan konseptual dimana konseptual ini menjadikan arsitektur lebih terbuka dan bebas untuk diinterpretasikan fungsinya oleh pengunjung. Ketiga hubungan ruang, yaitu indifference, reciprocity dan juga conflict di arsitektur ini saling berkaitan untuk memberikan experience baru terhadap masyarakat urban dalam mengapresiasi alam.

Tentunya tidak seluruh RTH dapat didesain seperti ini, RTH ini difungsikan sebagai langkah pertama untuk penyelamatan hutan di Indonesia. Hal ini tidak berarti

diseluruh kawasan perlu adanya RTH yang sama seperti yang didesain ini. Begitu pula RTH seperti ini tidak dapat diaplikasikan dikawasan non urban karena cara memandang hubungan antara arsitektur, alam dan manusianya berbeda satu sama lain.

Akhir kata, dalam mendesain sebuah arsitektur untuk menambah experience, edukasi dan pemahaman mengenai pentingnya alam tidak dapat dihadirkan hanya dengan penataran sejumlah objek, namun lebih dcondongkan untuk memperkaya pengalaman sehingga terjalin kembali hubungan yang sebelumnya sempat hilang diantara kaum urban dan alamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Cronnon, "The Trouble with Wilderness; or, Getting Back to the Wrong Nature," in *Uncommon Ground: Rethinking the Human Place in Nature*, W. Cronnon, Ed. New York: W. W. Norton & Co. (1995) 69–90.
- [2] W. M. Pena, S.A. Parshall, *Problem Seeking: An Architectural Programing Primer*. Hoboken, NJ: Wiley (2012).
- [3] D. Harmon, "Intangible Values of Protected Area: What are They? Why do They Matter?," *The George Wright Forum*, Vol. 21 No. 2, (2004) 9-22.
- [4] W. Browning, C. Ryan, J. Clancy, *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green llc (2014)
- [5] B. Tschumi, *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press (1994)
- [6] Ikatan Arsirek Indonesia. *Gedung MPR/DPR RI: Sejarah dan Perkembangannya*. Jakarta: Badan Sistem Informasi Arsitektur Ikatan Arsitek Indonesia.
- [7] S. Hessian, "The Importance of The Promenade in Architecture: Our Perception Of Reality Beyond The Frame," BA(Honours) Thesis, Dept. Architecture, Central Saint Martins College of Art and Design, Kings Cross, London (2013).
- [8] R. Samuel, *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Brooklyn, NY: Verso (1994).
- [9] A, El-Shorbagy, "Design with Nature: Windcatcher as a Paradigm of Natural Ventilation Device in Buildings," *IJEN. IJCCE-IJENS*, Vol.10 No. 03 (2010, June) 21-26.
- [10] M. Ghadiri, "The Effect of Tower Height in Square Plan Wind catcher on its Thermal Behavior," *Australian Journal of Basic and Applied Sciences* (2011,Jan.) Available: [https://www.researchgate.net/figure/281773494\\_fig4\\_Fig-4-Variation-of-indoor-temperature-with-wind-catcher-height](https://www.researchgate.net/figure/281773494_fig4_Fig-4-Variation-of-indoor-temperature-with-wind-catcher-height)
- [11] Deeproot Partners. *Tree Roots Guide*. [Online] Available: [http://www.deeproot.com/resources/rootBarrier/supporting/ROO\\_Whitepaper.pdf](http://www.deeproot.com/resources/rootBarrier/supporting/ROO_Whitepaper.pdf)
- [12] A, El-Shorbagy, *Contemporary Wind-catcher (Malqaf) in Western World-Part 4*, (2012, Jan). Available: <https://architecture.knoji.com/contemporary-windcatcher-malqaf-in-western-world-part-4/>
- [13] F. Tavakolinia. "WIND-CHIMNEY: Integrating the Principles of a Wind-Catcher and a Solar-Chimney to Provide Natural Ventilation," MSc Thesis, Dept. Architecture, California Polytechnic State University, San Luis Obispo, California (2011).

